

**PAT-NO:** JP410174738A  
**DOCUMENT-IDENTIFIER:** JP 10174738 A  
**TITLE:** SLOT MACHINE

**PUBN-DATE:** June 30, 1998

**INVENTOR-INFORMATION:**

NAME	COUNTRY
SAKAMOTO, KOICHI	

**ASSIGNEE-INFORMATION:**

NAME	COUNTRY
ARUZE KK	N/A

**APPL-NO:** JP08353153

**APPL-DATE:** December 16, 1996

**INT-CL (IPC):** A63F005/04

**ABSTRACT:**

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a slot machine making it easier for a player to visually recognize a medal paid out to a receiving tray even when a slot machine is installed at a dimly lit place, at a low cost and without hurting the design of a housing.

**SOLUTION:** An opening is formed at the lower face of a frame 22 opposed to the medal receiving tray 11. The emitted light of a fluorescent lamp 25 illuminating a panel for decoration illuminates the tray 11 through a transparent resin plate 26 covering this opening. In addition information of 'ABC' is drawn on this plate 26 and this information is projected on the tray 11. In addition, the tray 11 is provided with a stainless plate 27 in the state of a mirror surface, and prescribed information drawn at the plate 26 is projected clearly with the feeling of depth by the light of the lamp 25.

COPYRIGHT: (C)1998,JPO

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平10-174738

(43)公開日 平成10年(1998)6月30日

(51)Int.Cl.<sup>9</sup>

A 6 3 F 5/04

識別記号

5 1 2

F I

A 6 3 F 5/04

5 1 2 C

審査請求 未請求 請求項の数3 F D (全 5 頁)

(21)出願番号 特願平8-353153

(22)出願日 平成8年(1996)12月16日

(71)出願人 593075142

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72)発明者 坂本 剛一

東京都港区高輪3-22-9 ユニバーサル  
ビル高輪

(74)代理人 弁理士 峯岸 武司

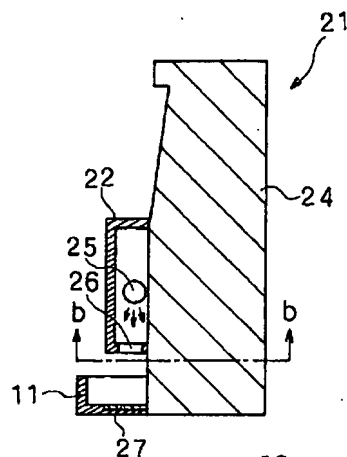
(54)【発明の名称】 スロットマシン

(57)【要約】

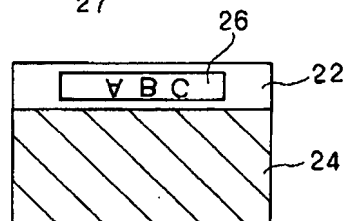
【課題】 室内照明が暗い場所にスロットマシンが設置された場合でも、受け皿に払い出されるメダルを遊技者が視認し易いスロットマシンを安価でかつ筐体のデザインを損なうことなく提供する。

【解決手段】 メダル受け皿11に対向する枠22の下面に開口22aが形成されている。化粧用パネル5を背面から照らす蛍光灯25の出射光は、この開口22aを塞ぐ透明樹脂板26を通してメダル受け皿11を照明する。また、この透明樹脂板26には「ABC」という情報が描かれており、メダル受け皿11にはこの情報が映し出される。また、メダル受け皿11には鏡面状のステンレス板27が設けられており、透明樹脂板26に描かれた所定情報は、蛍光灯25の光によって鮮明にしかも奥行き感を持って映し出される。

(a)



(b)



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 表面に情報が描かれた化粧用パネルと、この化粧用パネルを機器前面に保持する枠と、前記化粧用パネルを背面から照らす機器に内蔵された光源と、前記枠の下方に設けられた遊技媒体受け皿とを備えたスロットマシンにおいて、

前記枠は、前記遊技媒体受け皿に対向する下面に開口が形成されていることを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】 前記枠の開口は、所定情報が描かれた透光性部材によって塞がれていることを特徴とする請求項1記載のスロットマシン。

【請求項3】 前記遊技媒体受け皿は、前記枠の下面に対向する部分が鏡面状に形成されていることを特徴とする請求項2記載のスロットマシン。

## 【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、遊技で入賞が生じると遊技媒体を受け皿に払い出すスロットマシンに関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、この種のスロットマシンとしては、例えば、図4の斜視図に示すスロットマシン1がある。

【0003】スロットマシン1の機器前面の上半部には表示パネル2が設けられており、この表示パネル2の各窓3にはそれぞれ回転リール4が臨んでいる。これら各回転リール4の外周には種々のシンボルが描かれている。また、機器前面の下半分には化粧パネル5が枠6に保持されている。この化粧パネル5の表面にはキャラクター等の図示しない情報が描かれている。化粧パネル5の背面側の機器内部には蛍光灯が内蔵されており、キャラクター等の絵柄はこの蛍光灯が出射する光によって裏面側から映し出されている。

【0004】遊技の開始に先立ち、遊技者によって投入口7にメダル（遊技媒体）が投入され、スタートレバー8が操作されると、各リール4は回転し出す。これに引き続く遊技者による各ストップボタン9の操作により、各リール4の回転は停止する。停止時に各窓3に表示されるシンボルの組み合わせにより、入賞が生じる。入賞が得られた場合には、枠6の下方にある払出口10から受け皿11に入賞役に応じた枚数のメダルが払い出される。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記従来のスロットマシン1では、室内照明が暗い場所に機器が設置されている場合には、受け皿11に払い出されたメダルを遊技者が視認しづらいという問題があった。この問題を解消するため、メダル受け皿11を照明する光源を新たに設けるということが考えられる。しかし、このような光源を新たに設けると、スロットマシン1の筐

体から光源部分が突出し、筐体のデザインが損なわれてしまう。また、スロットマシン1の製造コストが高くなってしまう。

【0006】また、上記従来のスロットマシン1においては、表示パネル2および化粧用パネル5に主な装飾が施され、他の機器部分が装飾効果を果たすことは少なかった。

【0007】

【課題を解決するための手段】本発明はこのような課題を解決するためになされたもので、表面に情報が描かれた化粧用パネルと、この化粧用パネルを機器前面に保持する枠と、化粧用パネルを背面から照らす機器に内蔵された光源と、枠の下方に設けられた遊技媒体受け皿とを備えたスロットマシンにおいて、上記枠が、遊技媒体受け皿に対向する下面に開口が形成されていることを特徴とする。

【0008】また、上記枠の開口が、所定情報が描かれた透光性部材によって塞がれていることを特徴とする。

【0009】また、上記遊技媒体受け皿の枠下面に対向する部分が鏡面状に形成されていることを特徴とする。

【0010】このように遊技媒体受け皿に対向する枠の下面に開口が形成されることにより、化粧用パネルを背面から照らす内蔵光源から出射される光は、この開口を通して遊技媒体受け皿を照明する。

【0011】また、枠の開口が所定情報が描かれた透光性部材によって塞がれることにより、遊技媒体受け皿には開口を通る内蔵光源の光によってこの所定情報が映し出される。

【0012】また、遊技媒体受け皿の枠下面に対向する部分が鏡面状に形成されることにより、透光性部材に描かれた所定情報は内蔵光源によって鮮明に映し出される。また、受け皿の鏡面状部分によって受け皿の底面には奥行き感が生まれる。

【0013】

【発明の実施の形態】次に、本発明の一実施形態によるスロットマシンについて説明する。

【0014】図2は本実施形態によるスロットマシンの斜視図であり、同図において図4と同一または相当する部分には同一符号を付してある。

【0015】本実施形態によるスロットマシン21では、化粧用パネル5は枠22によって機器の前面に保持されている。この枠22はメインドア23の下半部に設けられており、メインドア23の上半部には表示パネル2が設けられている。メインドア23の前面中間部には、メダル投入口7やスタートレバー8等を備えたコントロールパネルが存在している。このメインドア23は、回転リール4等を内蔵する機器本体24の前面に開閉自在に枢支されている。

【0016】化粧用パネル5は半透明のプラスチック板からなり、前述のように、この化粧用パネル5の表面に

はキャラクター等の図示しない絵柄が着色されて描かれている。この絵柄は化粧用パネル5の背後に内蔵された蛍光灯25によって背面から照らされている。従って、遊技者にはこの絵柄が機器前面に映し出されて視認されている。

【0017】また、化粧用パネル5を保持する枠22には、メダル受け皿11に対向する下面に開口22aが形成されている。図1(a)はこの開口部分を示す側面図であり、同図において図2と同一部分には同一符号を付してある。この開口22aは透明または半透明の透光性部材、例えば透明樹脂板26によって塞がれている。

【0018】この透明樹脂板26には、所定情報例えば「ABC」という文字情報が緑色で描かれたシールが貼られている。同図(b)は同図(a)のスロットマシン21をb-b線で破断して矢示方向から見た図である。同図(b)に示すように枠22の下面には、裏側から見たこの文字情報が透明樹脂板26の裏面に観察されている。

【0019】また、枠22の下方に設けられたメダル受け皿11には、表面が鏡面状のステンレス板27が嵌め込まれている。このステンレス板27は、メダル受け皿11の底面において、枠22の下面に対向する部分に位置している。

【0020】このような構成をした本実施形態によるスロットマシン21では、メダル受け皿11に対向する枠22の下面に開口22aが形成されていることにより、化粧用パネル5を背面から照らす蛍光灯25から出射される光は、この開口22aに設けられた透明樹脂板26を通してメダル受け皿11の中を照明する。

【0021】このため、スロットマシン21が室内照明の暗い場所に設置された場合でも、払出口10から受け皿11に払い出されるメダルは、蛍光灯25の光によって照明され、遊技者に視認され易くなる。また、化粧用パネル5を照らすために既に設けられている蛍光灯25を光源としてメダルが照明されるため、スロットマシン21の製造コストは、メダル照明用の光源を新設する場合に比較して安価になる。さらに、光源がスロットマシン21の筐体の外部に突出することもないため、スロットマシン21の外観つまりデザインに悪影響を与えることもない。

【0022】また、枠22の開口22aが所定情報が描かれた透明樹脂板26によって塞がれていることにより、メダル受け皿11には開口22aを通る蛍光灯25の光によってこの所定情報が映し出される。図3はこのようなしてメダル受け皿11に「ABC」という文字情報が映し出されている状態を示す斜視図である。なお、同図において、図2と同一部分には同一符号を付してその説明は省略する。

【0023】このため、従来、払い出されるメダルを貯める機能部分としてしか作用していなかったメダル受け

皿11が、装飾効果をも果たすようになる。また、透明樹脂板26にスロットマシンの製造会社名や、遊技場のホール名等を描くことにより、宣伝広告をすることが可能である。また、透明樹脂板26にスロットマシン遊技上の注意事項を描けば、これをメッセージとして遊技者に伝えることも可能である。

【0024】また、メダル受け皿11に鏡面状のステンレス板27が設けられていることにより、透明樹脂板26に描かれた所定情報は、蛍光灯25の光によって鮮明に映し出される。また、ステンレス板27の鏡面状部分によって受け皿11の底面には奥行き感が生まれる。これは例えば狭い店内の壁面に鏡を設けることにより、店内に奥行き感を持たせる効果と同様なものである。

【0025】このため、メダル受け皿11底面のステンレス板27に映し出される「ABC」といった所定情報は立体的に表示され、この結果、装飾効果はより高められる。

【0026】なお、上記実施形態では、シールを貼ることによって透明樹脂板26に所定情報を描いた場合について説明したが、透明樹脂板26そのものに文字型を彫って所定情報を描くことも可能である。また、上記実施形態ではメダル受け皿11にステンレス板27を設けてその底面に鏡面状部分を形成した場合について説明したが、メダル受け皿11の底面自体を鏡面状に仕上げてよい。このような各場合においても、上記実施形態と同様な作用が奏され、同様な効果が得られる。

【0027】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、遊技媒体受け皿に対向する枠の下面に開口が形成されることにより、化粧用パネルを背面から照らす内蔵光源から出射される光は、この開口を通して遊技媒体受け皿を照明する。

【0028】このため、スロットマシンが室内照明の暗い場所に設置された場合でも、受け皿に払い出される遊技媒体は内蔵光源によって照明され、遊技者に視認され易くなる。また、既設の内蔵光源を遊技媒体の照明に用いるため、スロットマシンの製造コストは光源を新設した場合に比較して安価になる。さらに、光源がスロットマシンの筐体の外部に突出することもないため、スロットマシンのデザインに悪影響を与えることもない。

【0029】また、枠の開口が所定情報が描かれた透光性部材によって塞がれることにより、遊技媒体受け皿には開口を通る内蔵光源の光によってこの所定情報が映し出される。このため、従来、機能部分としてしか作用していなかった遊技媒体受け皿が装飾効果をも果たすようになる。

【0030】また、遊技媒体受け皿の枠下面に対向する部分が鏡面状に形成されることにより、透光性部材に描かれた所定情報は内蔵光源によって鮮明に映し出される。また、受け皿の鏡面状部分によって受け皿の底面に

5  
は奥行き感が生まれる。このため、遊技媒体受け皿に映し出される所定情報<sup>1</sup>は立体的に表示され、装飾効果が高められる。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明の一実施形態によるスロットマシンの縦断面および横断面を示す図である。

【図2】本実施形態によるスロットマシンの斜視図である。

【図3】本実施形態によるスロットマシンのメダル受け皿に所定情報が映し出された状態を示す斜視図である。

【図4】従来のスロットマシンの斜視図である。

【符号の説明】

## 2…表示パネル

## 5…化粧用パネル

## 7…メダル投入口

## 8…スタートレバー

9…ストップボタン

10…メダル払出口

1 1…メダル受け皿

## 21…スロットマシン

22..卒

22 a…開口

23…メインドア

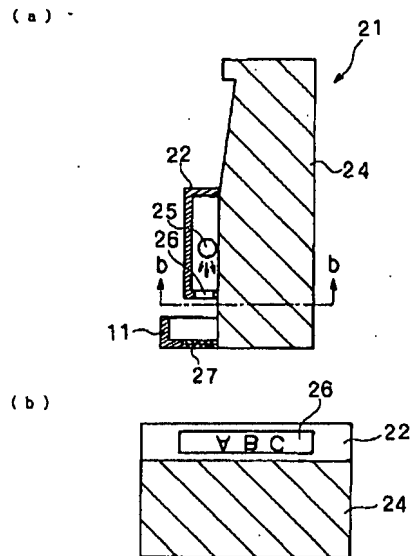
24…機器本体

25…荧光灯（内蔵光源）

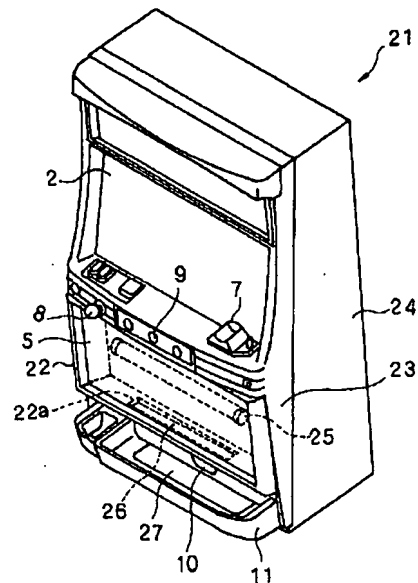
26…透明樹脂（透光性部材）

27…ステンレス板

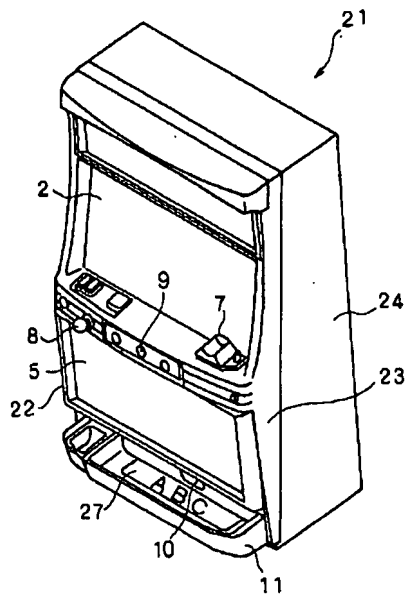
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

